Spécial Final Fantasy VIII

Joypad

N° 92 Décembre 1999



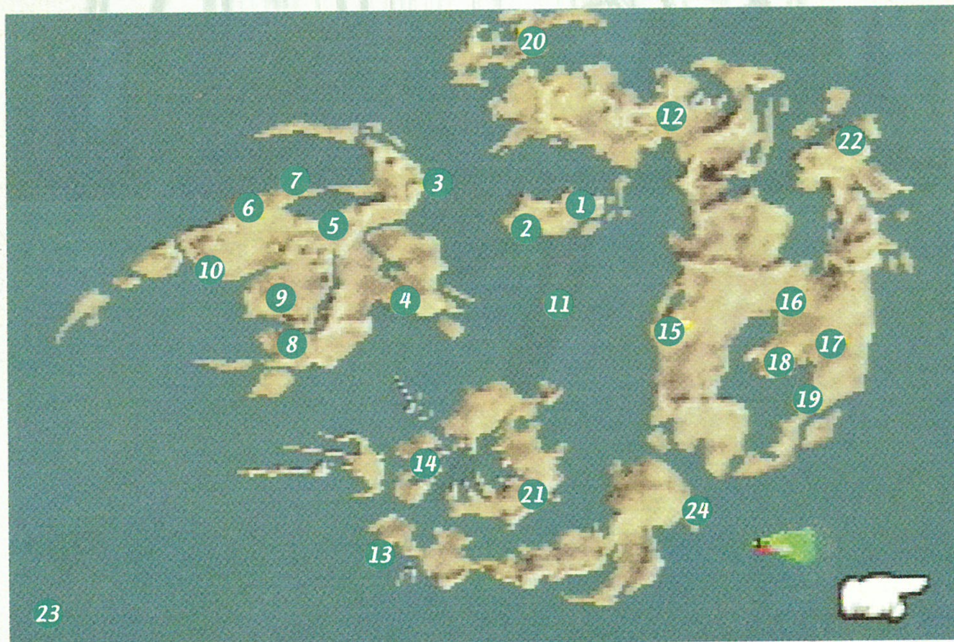
LE GUIDE COMPLET

Supplément gratuit à Joypad 92. Ne peut être vendu séparément.

Final Fantasy VIII

Sommaire

Final Fantasy VIII ne déroge pas à la règle des jeux de rôle que Square nous offre depuis longtemps : riche et long ! Pour finir ce soft, il faudra, comme d'habitude, une bonne dose de patience et de curiosité. Car Final Fantasy VIII, même s'il a beaucoup changé par rapport à son prédécesseur, n'en reste pas moins une mine de magouilles et de trésors cachés pour qui prend la peine de les explorer. Cette fois encore, Joypad vous propose un petit livret qui devrait, c'est certain, vous aider considérablement pour vos premiers pas dans Final Fantasy VIII. Et pour les autres, bloqués en plein milieu ou à la recherche de tous les secrets du jeu, il y a aussi de quoi faire avec une liste de secrets, de trésors et autres astuces d'équipement particulièrement difficiles à trouver. Bonne aventure !



1 : Balamb Garden 2 : Balamb 3 : Dollet 4 : Timber 5 : Galbadla Garden 6 : Deling City 7 : Tombe du Roi Inconnu 8 : Winhill 9 : Prison du Désert 10 : Base des missiles 11 : Horizon 12 : Trabla Garden 13 : Orphelinat 14 : Navire Seedd blanc 15 : Esthar 16 : Labo Lunatic Pandora 17 : Lunar gate 18 : Mausolée 19 : Tears Point 20 : Shumi Village 21 : Cratère de Centra 22 : Sanctuaire des Chocobos 23 : Ile Laboratoire 24 : Ile Pampa

FFVII vs FFVIII

Pour ceux d'entre vous qui sont déjà passés par la case FFVII, FFVIII sera plus facile à aborder sur certains plans. Malheureusement, ce dernier opus diffère parfois beaucoup de tout ce qui a été établi dans la saga.

Les différences entre Final Fantasy VII et VIII ne sont pas notables, en ce qui concerne l'aspect extérieur du jeu, mise à part, bien sûr, l'évolution technique. Les déplacements se déroulent à l'identique, ainsi que les combats. Mais ce qui change beaucoup des autres FF en général, et du FFVII en particulier, c'est le système des combats et la manière dont vous en êtes récompensé en cas de victoire.

Plus de sous !

Première grosse surprise : vous ne gagnez plus d'argent à la fin des combats ! En effet, vos revenus sont désormais versés régulièrement, à la manière des salaires de la vraie vie. Le taux de ce dernier est déterminé selon vos actions durant le jeu ainsi que vos résultats aux examens du Seed, qui sont accessibles à n'importe quel moment du jeu. C'est bon à savoir, surtout pour les plus cupides d'entre vous.

Plus de MP !

Deuxième révolution dans l'univers de Final Fantasy, vous n'avez plus de points de magie ! Désormais, les sorts se stockent et se lancent à la manière d'objets. A l'identique, vous n'avez plus d'équipement comme armures ou accessoires. Pour augmenter vos caractéristiques, vous allez devoir vous équiper de la magie, grâce aux Guardian Force.

Plus de vêtements !

Comme expliqué plus haut, vous n'avez plus à vous équiper d'armes ou d'armures, pour devenir plus rapide ou puissant. Pour ce faire, il faudra désormais vous munir des Guardian Force, ces créatures que vous allez invoquer durant les combats. Les Guardian Force sont les éléments qui vous permettront d'associer des magies à vos caractéristiques. Par exemple, si votre Guardian Force possède la capacité d'associer des magies à vos HP, vous pourrez associer la magie Soin à vos HP, ce qui les augmentera considérablement. De la même manière, si vous associez la magie Feu à votre caractéristique Défense, vous serez protégé des attaques à base de feu.

Plus de niveaux ! ... ou presque

FFVIII met en place un nouveau système d'expérience. A chaque ennemi vaincu, vous gagnez des points d'expérience et donc des niveaux et de la puissance. Malheureusement, les ennemis aussi, et plus vous êtes puissant et plus vos adversaires le sont aussi. C'est un peu idiot, mais si l'on y réfléchit bien cela permet aussi de fuir les combats, puisque les ennemis seront proportionnellement forts ou faibles selon ce que vous êtes vous-même. Sachez, par exemple, qu'il sera plus facile de battre le dernier boss, si vous êtes niveau 30 que niveau 99. Inhabituel, non ?

Final Fantasy VIII

Associations

Les associations vous permettront d'obtenir, si elles sont réalisées avec intelliigence, des personnages puissants et quasi-certains de mener à la victoire tous leurs combats. Voici comment réaliser les meilleures d'entre elles.

Pour obtenir des personnages puissants et efficaces dans Final Fantasy VIII, il ne faut pas les monter de niveau car cela ne sert pas à grand-chose. Pour avoir des personnages vraiment au top, il faut, dès le départ, les équiper en magies. Et pour ce faire, il va falloir porter sur soi des Guardian Force que vous trouverez tout au long du jeu. Ce sont ces G-F qui vous permettront, lorsqu'ils auront obtenu certaines habiletés, de coupler des sorts à vos caractéristiques (HP, Vigueur, etc.) et de les augmenter. Car, plus qu'en remportant des niveaux, c'est en faisant des associations élémentales et mentales que votre personnage gagnera en puissance. Prenons l'exemple d'un personnage niveau 37 et d'un autre niveau 100. Associons aux HP du premier personnage 100 Ultima et laissons notre ami de niveau 100 tout nu. Eh bien, les HP de Squall au niveau 100 seront de 4 187 alors qu'au niveau 37, avec 100 Ultima, ils seront de 9 999. De la même manière, un personnage de niveau 12 associé au maximum avec les meilleures magies atteindra le même niveau qu'un personnage niveau 80 ou plus sans aucune association. Utile, non ?

Puissance humble

Etant donné cet état de fait, il sera donc plus utile de voler des magies aux ennemis que de les tuer, car elles vous apporteront plus que les XP. Et puisque les monstres gagnent aussi en puissance, lorsque vous montez de niveau, autant demeurer au niveau le plus bas avec les magies les plus puissantes possibles équipées sur soi. La bonne méthode, pour vite gagner en puissance, c'est de se dépêcher de gagner l'habileté Carte de Golgotha. En effet, lorsque vous possédez cette capacité, il vous suffit, à l'entame d'un combat, de voler au maximum les magies des ennemis avant de les transformer en cartes. Ainsi, vous aurez gagné des sorts, des PdC pour les G-F, mais pas d'XP ! Vous gagnerez donc en puissance sans gagner en niveau ! Le petit tableau qui suit vous indique, à chaque fois, quelles sont les trois meilleures magies à associer avec chaque capacité ainsi que le maximum de chacune d'elles. Il est aussi possible d'associer des magies sur des attaques ou des protections. Ainsi, si vous associez Brasier à vos attaques, vous



infligerez le double de dégâts à des monstres sensibles au feu. A l'identique, si vous équipez Brasier en défense, vous absorberez mieux les dégâts dus aux magies de feu. Et si vous équipez 100 Brasier X, vous gagnerez même des HP lorsque vous prendrez des attaques de feu, comme s'il s'agissait d'un sort de Soin ! Repensez bien à toutes ces associations, car beaucoup d'entre elles coulent de source !

Paramètres	1er choix	2e choix	3e choix	Max
HP	Ultima	VieMax	Meteor	9 999
VGR	Ultima	Meteor	Triple	255
DFS	Ultima	VieMax	Meltdown	255
MGI	Ultima	Triple	Aura	255
PSY	Ultima	VieMax	Boomrg	255
VTS	Triple	Ultima	Booster	255
ESQ	Ultima	Triple	Tornade	100
PRC	Triple	Ultima	Aura	255
CHC	Ultima	Aura	Pain	255

Final Fantasy VIII
Examen de Seed

Les réponses de l'examen ici présentes vous permettront de gagner le pactole, dès le début du jeu.

Psst ! Par ici mon gars ! A ce que je vois, t'es un peu nerveux de passer ton exam' de Seed, pas vrai ? Faut dire, c'est un peu de ça que dépend ton salaire, alors j'te comprends ! En plus, l'examen du Seed, c'est chaud, faut réviser à mort ! Heureusement, on a réussi à trouver toutes les réponses de l'exam'. C'était un peu « just » mais, finalement, on s'en est sorti. Il ne te reste plus qu'à aller dans le menu, à choisir Tutorial et à aller dans la rubrique Test. Comme ça, à toi la thune facile et la belle vie ! Plus de souci, pour acheter des items ! Mais attention, si tu te comportes mal pendant le jeu, ton grade baissera et, là, je ne pourrai plus rien pour toi... car il n'est pas question de repasser deux fois le même exam' ! Un dernier mot : pour gagner un niveau constant, il vaut mieux tuer les ennemis à l'épée et ne pas trop user de ses G-F.
A bon entendeur...

Questions	Test 1	Test 2	Test 3	Test 4	Test 5	Test 6	Test 7	Test 8	Test 9	Test 10	Test 11	Test 12	Test 13	Test 14	Test 15
1	Oui	Oui	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
2	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Oui
3	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Non
4	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Non
5	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Non
6	Non	Non	Oui	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Non
7	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Non
8	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui
9	Non	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
10	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Non	Oui	Non	Non	Non	Oui

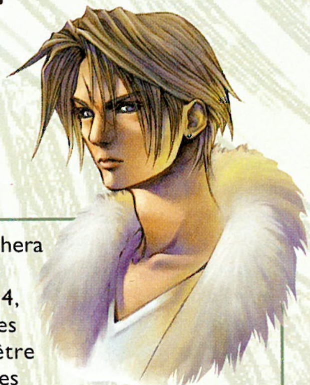
Questions	Test 16	Test 17	Test 18	Test 19	Test 20	Test 21	Test 22	Test 23	Test 24	Test 25	Test 26	Test 27	Test 28	Test 29	Test 30
1	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Non
2	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui
3	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	Non
4	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non
5	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non
6	Oui	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Non
7	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui
8	Non	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Non
9	Oui	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Oui	Non	Oui	Non
10	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non

Final Fantasy VIII

Les persos

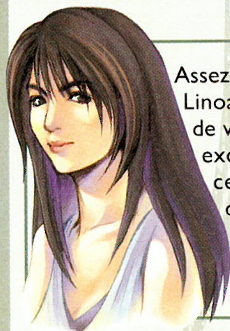
Par Greg

Les personnages de Final Fantasy VIII ont chacun leurs petits secrets et leurs petites habitudes. Mieux vaut les connaître si l'on veut savoir avec qui commencer l'aventure. Cela permettra aussi aux plus maniaques de trouver l'équipe ultime!



SQUALL

Squall est le personnage le plus complet du jeu. A la fois bon en frappe et en magie, il est le combattant moyen dans tous les domaines. Son arme est la Gunblade, dont les dégâts peuvent être augmentés en pressant en rythme avec le coup donné sur la touche R1. Son attaque spéciale est le Renzokuken, une suite de coups d'épée meurtriers. Si vous avez pressé R1 en rythme avec la barre qui traverse l'écran, lors de l'exécution de l'attaque, vous aurez un sort final qui, parfois, se déclenchera pour finir le boss. Au nombre de 4, ces attaques finales ne pourront être apprises qu'avec les armes correspondantes. Ce qui signifie que la dernière, « Coeur de Lion », ne pourra être lancée qu'avec l'arme correspondante, qui est la plus puissante que Squall puisse posséder.



LINOA

Assez forte en magie et en HP, Linoa pèche par son manque de vitalité. Elle fera donc une excellente magicienne, que ce soit en attaque ou en défense. Son arme est une sorte de boomerang aiguisé, qu'elle n'utilise cependant pas lors de ses super attaques. Elle préférera, pour ces dernières, employer son chien Angelo, dans des démonstrations particulièrement cocasses. Au nombre de 7, les attaques réalisables avec Angelo s'apprennent en lisant les magazines Ami des Bêtes que l'on trouve au cours du jeu. On notera qu'après un certain temps, Linoa possède une nouvelle super attaque qui n'a aucun rapport avec Angelo.

ZELL

Disposant d'une force de frappe hors du commun, Zell est cependant assez limité au niveau de la force magique. Cela se ressent lorsqu'il tente de voler des magies aux ennemis : il ne peut en voler qu'un petit nombre à la fois. Mais cela est compensé par des Limit puissantes qui sortent facilement. Lorsqu'elles se déclenchent, une fenêtre apparaît au bas de l'écran et il faut alors réaliser, en un minimum de temps, les commandes affichées. Certaines d'entre elles sont des fins d'enchaînement qu'il faudra lancer lorsque le temps est écoulé, pour pouvoir enchaîner le plus de coups possibles. Les nouveaux coups s'apprennent dans les magazines Baston Mag que l'on trouve tout au long du jeu. Exemple d'enchaînement : ●-⊗, ▷- ◁, △-▽, ◁-◁ + ●, ●-⊗, △- ▷ - ▽- ◁- ▲.



Final Fantasy VIII
Les persos

QUISTIS

Assez fragile, Quistis compense par une force de frappe et des HP honnêtes. Elle sera excellente en lanceuse de sorts ou en soigneuse de l'équipe, pour peu que l'on pense à l'équiper de bonnes magies de protection. Elle est aussi assez rapide, mais son plus gros avantage, outre son fouet, vient de ses Limit. Elle attaque, en effet, en utilisant la célèbre capacité « talent ennemi » qui avait fait les beaux jours de FFVII. Pour apprendre de nouveaux talents ennemis, il faudra vaincre différents monstres qui laissent après leur mort certains objets à ramasser et à donner à Quistis. Il suffira alors d'utiliser ces objets sur Quistis, et une fois un sort appris elle ne l'oubliera jamais. Parmi les meilleurs talents ennemis, notons Vent Blanc que l'on apprendra grâce aux Adamantites, l'Haleine Fétide du Malboro et le Shockwave Pulsar du Dark Matter.



SELPHIE



Personnage le moins résistant du jeu, elle est cependant celle qui possède le plus de facteurs « chance ». Sa Limit est une roulette qui s'arrête aléatoirement sur des sorts. La plupart d'entre eux sont des sorts que l'on peut utiliser normalement, mais certains sont inédits. Plus le niveau de Selphie est élevé et plus ses sorts inédits ont de chance de sortir. Ces derniers sont Full- Cure, qui restaure les HP de tous les personnages, Mur, qui lance Protection et Shell sur tous les personnages, Rapt, qui fait disparaître les ennemis de l'écran, et enfin « The end », fait disparaître TOUS les ennemis de l'écran y compris les boss. La meilleure LIMIT du jeu à n'en pas douter, malheureusement Selphie est vraiment trop fragile pour tenir si l'on oublie de l'équiper des meilleures magies.

IRVINE

Le personnage le moins intéressant, même s'il est rapide et puissant. Pourquoi le moins intéressant ? Tout simplement parce qu'il met beaucoup plus de mauvaise volonté que les autres à sortir ses Limits, et qu'en plus, il faut avouer qu'il a quand même un look salement ringard. Sa Limit, assez difficile à saisir pour les débutants, consiste à charger son fusil avec des balles spéciales. Il existe 8 sortes de munitions disponibles pour cette attaque spéciale : Normal (permet de tirer à répétition), Shotgun (touche tous les ennemis), Dark (empoisonne ou endort), Fire (occasionne des dommages élémentaux de feu), Demolition (long à la charge mais puissante), Fast (à la manière d'une mitrailleuse), AP (plus puissante que Demolition) et Pulse (puissante et rapide, mais rare). Oublions vite ce personnage laid et pas vraiment passionnant à utiliser.



Final Fantasy VIII
La soluce

Par Julo

Final Fantasy VIII a beau être plus dirigiste que l'épisode précédent, son univers n'en demeure pas moins riche et vaste. Aussi, en cas de blocage, cette soluce vous aidera à vous repérer sur le chemin imposé de la quête principale. Elle vous donnera également les meilleures techniques pour battre chacun des boss, ainsi que des conseils bien utiles pour vous faciliter l'aventure... Bon jeu !

DEVENIR UN SEED

Pas à pas...

Suivez Quistis jusqu'à la salle de classe. Obtenez vos deux premières G-Force, Shiva et Golgotha, en sélectionnant le menu tutorial du réseau scolaire (à partir de l'ordi-pupitre (1)). Parlez à Quistis après son cours et rejoignez-la ensuite à la porte d'entrée de la BGU. Localisez et pénétrez dans la mine de souffre, située à l'Est de la BGU (2). Choisissez une Limit de temps, allez au bout de la grotte et battez Ifrit, qui deviendra votre troisième G-Force. Vous pouvez revenir à la BGU.

Allez changer de costume dans la chambre de Squall, revenez dans le Hall pour rencontrer votre équipe et écouter le briefing de Quistis et Cid. Conduisez jusqu'à la ville de Balamb (à l'Ouest de la BGU, suivez la route (3)) et embarquez dans le bateau d'assaut. Suivez Seifer jusqu'à la place du village, restez là et discutez jusqu'à l'arrivée d'une partie de l'armée galbadienne. Dirigez-vous vers la Tour Satellite et vous rencontrerez Selphie. Montez en haut de la Tour Satellite pour battre Biggs, Wedge et Sulfura. Fuyez face à Goliath pour revenir rapidement à la plage.

Sortez du bateau d'assaut et parlez à Quistis. Vous pourrez ensuite profiter de votre quartier libre à Balamb. Revenez à la BGU, rejoignez Quistis, Cid et Shu dans le Hall et discutez avec Seifer près de la bibliothèque. Allez au premier étage, pour être convoqué chez Cid et recevoir votre décoration de SeeD. Changez-vous dans le dortoir et parlez à Selphie pour aller au bal. Là-bas, recevez l'ordre de Quistis et revenez à votre chambre pour vous changer à nouveau. Direction la Serre de Combat, dont vous découvrirez bientôt la salle secrète (4). En repartant, battez le boss Lygus & Cujos et allez vous coucher, vous l'avez bien mérité !

Battre les boss

- IFRIT : Assurez-vous d'avoir associé Shiva à l'un de vos personnages, pour pouvoir l'invoquer. Evitez toute magie à base de Feu (Brasier) et préférez les magies à base de Glace (Glacier).
- BIGGS & WEDGE : Ces deux soldats sont très peu résistants, profitez-en pour leur voler des magies avant de les tuer !
- SULFURA : Commencez tout de suite par lui voler la G-Force qu'il possède : Ondine, histoire de ne pas oublier. Vous pouvez également lui voler une nouvelle magie : Double. Ensuite, utilisez vos G-Force le plus souvent possible, car il est très résistant aux magies classiques. Si vos HP baissent trop, envoyez-lui vos Limit Breaks et dépouillez-le de sa magie Soin, pour l'utiliser directement sur vous.
- GOLIATH : Envoyez-lui votre G-Force Golgotha, puis des magies de Foudre, jusqu'à ce qu'il se couche... Fuyez alors (R2 + L2) jusqu'à la plage en moins de 30 minutes !

1


3


2


4


- LYGUS & CUJOS : Lygus n'est vraiment pas le plus balèze des boss que vous rencontrerez... Pensez donc à l'endormir (avec sa propre magie, Morphée), puis à le dépouiller de ses autres sorts : Cécité et Blindage. Volez ensuite des sorts de Carapace aux trois Cujos, puis tuez-les vite fait. Achevez enfin Lygus avec vos sorts ou G-Force.

Conseils

- BGU : Au sortir de la salle de classe, avant de prendre l'ascenseur, n'oubliez pas de parler à l'homme se trouvant sur la passerelle : il vous donnera vos sept premières cartes à jouer **(5)**.

- CARTE : Une source de magie cachée vous attend dans le tunnel de la voie ferrée **(6)**.
- CARTE : La deuxième Limit Break de Quistis vous est déjà accessible. Il suffit de battre un monstre nommé Larva (dans les forêts **(7)**), pour gagner l'objet U-Boat, à utiliser sur Quistis pour lui apprendre Ultra Waves.
- MINE : Pour recevoir une bonne notation, il devra rester le moins de temps possible au chrono au moment de votre victoire... S'il reste trop de temps, vous serez mal noté et donc moins payé ! Petite technique : faites descendre les HP d'Ifrit jusqu'à environ 100 et attendez que le chrono arrive à 20 secondes pour l'achever (volez-lui des magies pendant ce temps) !
- DOLLET : Vous formerez ici une nouvelle équipe... N'oubliez donc pas d'associer une G-Force et des magies à chaque personnage.
- DOLLET : Il existe une petite astuce, pour éviter de combattre Goliath plusieurs fois. Le premier combat, au pied de la Tour, est obligatoire... Mais pas les autres ! Après votre fuite, passez deux écrans en courant le plus vite possible. Marchez ensuite (maintenir △) sur le troisième écran **(8)**.

Sur le pont, quand Goliath saute par-dessus vous, faites demi-tour et courez ! Il sautera une nouvelle fois par-dessus vous, vous laissant le chemin libre vers la plage.
- BALAMB : Balamb est le village natif de Zell. Sa maison se trouve juste au carrefour du village, sur la droite... Allez donc saluer sa maman et défiez-la au jeu de cartes (bouton ▢) ! Elle possède, en effet, une carte rare et puissante, celle de son fiston, Zell !
- BGU : Après avoir récupéré votre décoration SeeD, le proviseur vous donnera le Mouchard de Combat, si vous lui parlez **(9)**. Cet objet vous permet (via le menu Tutorial) d'avoir des infos sur le nombre de monstres vaincus, etc.
- BGU : Vous avez désormais accès aux Tests du mode tutorial. Ils vous permettront d'augmenter votre niveau de SeeD.



- BGU : Si vous aimez jouer avec de bonnes cartes, vous trouverez ici ce qu'il vous faut... Trois cartes très rares et plutôt puissantes : Minimog (défiez le joggeur dans le hall **(10)**), Quistis (défiez l'un de ses Fans, dans la salle de classe ou à la Cafétéria) et Seifer (défiez Cid dans son bureau du deuxième étage, juste avant de partir pour la gare de Balamb).

PREMIERE MISSION DE SEED

Pas à pas...

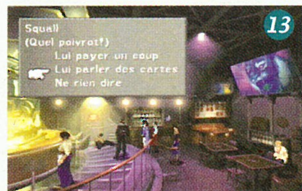
A votre réveil, allez rejoindre tout le monde à l'entrée de la BGU. Ecoutez le briefing de votre première mission de SeeD et dirigez-vous vers Balamb. Achetez un billet au chef de gare **(11)** et montez dans le train pour Timber. Dans la cabine SeeD, vous serez plon-

Final Fantasy VIII
La soluce

gé dans un étrange songe...
Vous incarnez désormais l'équipe de Laguna Loire ! Traversez la forêt de Timber, jusqu'à votre véhicule blindé. Dans Deling City, rendez-vous au bar de l'hôtel pour écouter et faire un petit signe à la pianiste. Parlez ensuite au réceptionniste qui vous conduira à la chambre de Julia, vous discuterez un moment.
Le train de l'équipe de Squall arrive à Timber. Donnez le mot de passe « Mais les Hiboux sont encore là » à Watts (12) qui vous conduira au train des Hiboux. Réveillez le leader du groupe et rendez-vous dans la



salle de briefing pour avoir les détails de la mission. Procédez au kidnapping, sans vous faire prendre, pour affronter la doublure du président. Sortez du train des Hiboux, après avoir accepté la suite de la mission, direction le Pub. Devant l'entrée, des gardes vous tombent dessus. Débarrassez-vous d'eux et entrez. Pour faire bouger le poivrot, parlez-lui de cartes (13). Depuis la ruelle dérobée, montez voir Quistis, Seifer, le



président et la sorcière Edea dans la station TV.
Retrouvez Linoa et suivez-la jusqu'à la maison de la Cheftaine (14), pour vous planquer. Partez ensuite à la rencontre de Zone (en haut des marches du Pub), qui vous don-



nera des billets de train. Montez dans le premier wagon et descendez à la station East Academy. Galbadia Garden se trouve derrière la forêt la plus proche de la station (15). Squall et son équipe tomberont dans un nouveau songe en la traversant...

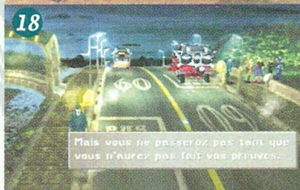


Vous contrôlez l'équipe de Laguna Loire ! Avancez et battez les soldats d'Esthar, en entrant dans la carrière. Progressez dans le sous-sol (pas si complexe que ça) jusqu'à trouver une sortie, et sautez de la falaise (16).



De retour avec nos amis, entrez dans l'université. Dans le Hall central, prenez le couloir Nord, montez l'escalier et entrez dans la salle d'attente. Parlez à vos coéquipiers jusqu'à ce que Squall sorte de la salle et revenez dans le Hall central du rez-de-chaussée...
Vous rencontrerez Raijin et Fujin, les potes de Seifer. Retrouvez Quistis aux portillons de l'entrée, puis le reste de l'équipe à l'entrée principale. L'administrateur Martine vous donnera une nouvelle mission et vous prêtera son meilleur tireur d'élite, Irvine Kinneas. Sortez alors de la Fac et prenez le train pour Deling City (17).





Au sortir de la gare, prenez le premier bus et descendez à la station du Manoir Caraway. Parlez au garde qui vous donnera une petite mission à remplir (18)...
Sortez de la ville, pour entrer dans la Tombe du Roi inconnu (située au bout d'une péninsule, au Nord-Est de Deling (19)). A la première intersection du labyrinthe, observez l'épée bleue, au sol, pour avoir le


19


21



20


22

numéro d'identification de l'étudiant **(20)**. MEMORISEZ BIEN CE DERNIER, c'est le but de la mission ! Ensuite, procédez dans l'ordre suivant :

- Allez dans la chambre Est et battez Tauros.
- Allez dans la chambre Nord et ouvrez le barrage.
- Allez dans la chambre Ouest et activez le mécanisme.
- Allez dans la chambre centrale, traversez le pont et battez Tauros + Taurux pour récupérer la G-Force Tauros.

Vous pouvez maintenant revenir au manoir et donner le numéro d'identification au garde. Suivez ce dernier pour, enfin, rencontrer Caraway, qui s'occupe de la mission. Sur le terrain, écoutez attentivement le briefing de l'assassinat, avant de revenir au manoir. Placez vos deux équipes à leur place respective en attendant 8 heures.

Quistis ayant un petit problème de culpabilité à régler, ramenez vite l'équipe Arche au manoir...

Vous dirigez à présent Linoa. Faites-la escalader le long des caisses jusqu'au sommet de la résidence présidentielle **(21)**. De retour au manoir, il faudra trouver un moyen pour sortir ! Prenez un verre et placez-le sur la statue. Vous ouvrirez alors un passage vers les égouts **(22)**.

Menez Squall et Irvine dans la résidence présidentielle, trouvez Linoa et sauvez-la des deux Iguanors. Ensuite, ouvrez la trappe du couloir au tapis rouge **(23)**, pour pénétrer dans l'horloge.

Sortez l'équipe Arche des égouts et activez l'interrupteur **(24)**.

Emmenez Squall jusqu'au char de la prêtresse et battez-vous contre les boss.


23


24

Battre les boss

- NOSFERATU : En utilisant votre objet « Aladore », vous serez projeté dans le monde parallèle de Nosferatu. Si vous le battez, il deviendra votre nouvelle G-Force ! Pour le battre, une seule technique est efficace : voler sa magie Quart pour la lui renvoyer directement. Dédiez un personnage au soin de l'équipe, car ses charges sont souvent mortelles.

- DOUBLURE & ECORCHE : La première forme de ce boss n'est que peu résistante, profitez-en pour faire le plein de Soin (commande Voler) avant de l'achever. Ecorché est bien plus puissant, mais possède un gros point faible... Il s'agit d'un mort-vivant, utilisez donc vos options de Soin pour lui faire perdre des HP ! Les Potions, Elixirs et autres magies Soin vous permettront d'en venir à bout rapidement. L'objet MT-Psy pourra même le tuer d'un seul coup ! Si l'un de vos personnages subit une attaque mentale, pensez à utiliser votre magie Esuna. Enfin, n'oubliez pas de voler Ecorché avant de le tuer, car il possède de bonnes magies mentales.

- TAUROS : Commencez par lui voler des sorts Carapace, pour les lancer ensuite sur votre groupe. Ceci vous immunisera contre ses attaques au corps à corps. Ensuite, envoyez-lui le sort Décubitus (il y a une source dans la chambre Nord) pour l'élever dans les airs et ainsi l'empêcher d'utiliser son sort curatif (eh oui, c'est une G-F terrestre, s'il ne touche pas le sol, il ne peut pas utiliser de magie !). Enfin, faites-le fuir avec vos sorts, G-Force ou attaques.

- TAUROS + TAURUX : Même technique qu'avec Tauros seul. Vous pouvez également utiliser Décubitus sur votre groupe, pour éviter les attaques terrestres de Taurux. Un combat des plus aisés à remporter, si vous pos-

sédez Décubitus... Profitez-en pour voler aux deux boss de nombreuses magies !
- IGUANORS : N'oubliez surtout pas de leur voler la G-Force Ahuri, pour commencer. Utilisez ensuite votre G-Force Tauros autant que possible, car elle utilise l'élément Terre. Si l'un de vos personnages est atteint par l'état de pierre, utilisez Esuna sur lui le plus vite possible.
- SEIFER : Utilisez votre nouvelle G-Force Ahuri, pour lui renvoyer ses attaques magiques. Lancez-vous le sort Carapace, pour amoindrir ses attaques physiques, et finissez-le avec vos sorts ou attaques physiques... Il ne tiendra pas longtemps.
- EDEA : Donnez un rôle à chacun de vos trois personnages, pour chaque tour... Le premier utilisera la G-Force Ahuri, le second la G-Force Ifrit et le troisième (choisissez la meilleure frappe du groupe) se contentera d'attaquer physiquement ou de soigner le groupe, au cas où ! Ce combat ne devrait pas trop durer non plus. Une fois la victoire en poche, le premier CD du jeu finit en apothéose...

Conseils

- BGU : Vous trouverez le magazine FFF Avr sur le bureau de la chambre de Squall, juste avant de partir en mission **(25)**.
- BGU : Parlez au proviseur Cid, juste après le briefing de votre première mission, il vous donnera l'objet Aladore **(26)**. En l'utilisant, vous pourrez défier et remporter une nouvelle G-Force, Nosferatu ! Attention, pensez à sauvegarder avant d'utiliser cet objet... Nosferatu est très puissant et vous risquez le Game Over.
- TRAINS : Les magazines L'Ami des Bêtes permettent à Linoa d'apprendre de nouvelles Limit Breaks, alors ne les ratez pas ! Le vol. 1 vous sera automatiquement donné dans la cabine SeeD du train. Le vol. 2 se trouvera sur le lit de Linoa, mais seulement après le briefing du kidnapping **(27)**. Enfin, vous pourrez acheter les vol. 3 et 4 dans la boutique Pet Shop de Timber (juste à côté de la gare).
- CARRIÈRE : Battez un monstre nommé Protesis pour gagner l'objet Rayon. Ce dernier permet à Quistis d'apprendre une nouvelle Limit Break.
- GALBADIA GARDEN : Dans le pavillon Est, trois étudiants discutent dans une salle de classe. Défiez la jeune fille aux cartes, si vous voulez gagner des monstres de niveau 6 **(28)**.
- GALBADIA GARDEN : Battez un Gallus (dans la forêt, à l'extérieur) pour gagner l'objet Etoile et apprendre à Quistis une nouvelle Limit Break (Firmament).
- DELING : Devant le manoir, le garde vous donnera une carte bien utile pour se repérer dans la Tombe du Roi inconnu. Mais vous pouvez également lui acheter un Indicateur bien pratique, car il vous donnera votre position exacte.
- DELING : Pour vous déplacer plus









rapidement, dans cette grande ville, n'hésitez pas à utiliser les bus... C'est gratuit !
- TOMBE : N'hésitez pas à appuyer sur le bouton Select, pour vous repérer facilement, grâce à la carte que vous a donnée le garde... Si vous avez acheté l'Indicateur, votre position sera indiquée par une croix rouge **(29)**.
- DELING : Avant d'emmener Linoa en haut des caisses, observez la bouche d'égouts et faites un petit détour **(30)**... Au bout du chemin souterrain, vous trouverez le magazine.
- DELING : Si vous rencontrez des difficultés à sortir des égouts, sachez que vous pouvez vous servir des roues pour passer d'une plate-forme à une autre.
- DELING : Dans les égouts, en battant et/ou en pillant l'ennemi Formicide, vous gagnerez un objet nommé Weido et/ou un autre nommé Fluide. Ils permettent à Quistis d'apprendre encore deux Limit Breaks.



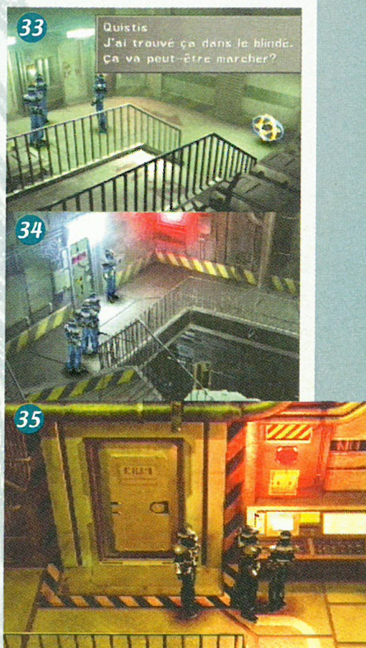
RETROUVER ET ANEANTIR EDEA

Pas à pas...

Allez dans le Pub, pour parler à Kiros et Raine. Faites ensuite une ronde dans tous les coins du village, jusqu'à la boutique d'objets (tout au Sud). Revenez au Pub et montez à l'étage. Après la discussion, revenez dans la chambre de Laguna et reposez-vous sur son lit.
Dans la prison, emmenez Zell à l'étage supérieur (Niveau 8), pour récupérer les armes de l'équipe. Battez Biggs et Wedge pour sortir de la cellule. Allez sauver Squall, au Niveau 13. Dans la grue, appuyez sur le bouton de la console centrale, quand Zell vous le demande. Sauvez Zell du garde et séparez-vous en deux équipes. Emmenez l'équipe de Squall au dernier étage de la prison et celle d'Irvine au Niveau 3. De retour en haut (équipe Squall), affrontez trois derniers ennemis. Aidez Squall à franchir la passerelle, avant qu'il ne soit trop tard (maintenez ⇨ sur la croix de direction, sans relâcher **(31)**). Au pied de la prison, nouvelle séparation en deux groupes. Volez le train galbadien avec l'équipe de Squall. Entrez dans la Base des Missiles (située au Sud de Deling) avec la voiture galbadienne **(32)**.



Dans le bunker, observez le tableau de contrôle, entre les deux portes **(33)**, et passez celle de gauche. Allez sur le pont d'observation (à gauche après le deuxième escalier) et parlez au Sergent et à son sol-



dat. Allez transmettre le message aux ingénieurs de la salle des missiles et revenez sur le pont d'observation pour parler à nouveau au Sergent. Provoquez un court-circuit sur le tableau de bord de la salle de contrôle (première porte en entrant dans la base **(34)**) et revenez dans la salle des missiles pour donner un coup de main aux gardes (il faut pousser le lance-missiles en appuyant sur ■). Observez la console de contrôle **(35)**, allez dans le menu Target, choisissez Set Error Ratio et

Final Fantasy VIII
La soluce







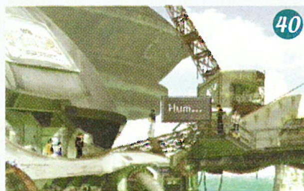
appuyez sur ▷, pour positionner le taux d'erreur sur la valeur maximale. Choisissez enfin le menu Data Upload et confirmez avec Yes.

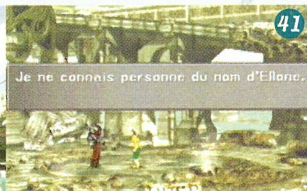
Montez les escaliers les plus proches pour arriver dans la salle de lancement et battre le premier boss. Examinez tous les ordinateurs de la salle, empruntez la porte du fond et entamez la procédure d'autodestruction avec l'ordinateur de gauche **(36)**. Sortez de la base et battez le second boss.

Vous retrouverez l'équipe de Squall. Entrez dans la BGU et allez aider les SeeD dans chaque partie de la Fac. Allez trouver Shu au fond du couloir, au premier étage, et suivez-la jusqu'au bureau de Cid. Parlez avec ce dernier, recevez la clef du Niveau MD et prenez l'ascenseur. Quand il tombe en panne, ouvrez la trappe au sol **(37)** pour arriver dans un couloir. Au bout, vous ouvrirez avec un peu plus de mal une autre trappe. Dans la salle à la manivelle, appuyez très rapidement sur □ pour la faire tourner. Ressortez et descendez par la nouvelle ouverture. Laissez vos deux amis un moment et emmenez Squall dans la salle du haut, « grâce » à l'échelle. Allumez l'ordinateur et redescendez en empruntant à nouveau l'échelle (la porte du fond est fermée). Vous observerez alors une lumière verte sur la rambarde, en bas de l'écran. Allez vite y jeter un œil pour découvrir une nouvelle échelle **(38)**. Descendez. Au pied de celle-ci, activez le levier pour ouvrir la grande porte du fond. En vous dirigeant vers cette dernière, les deux premiers boss vous agresseront **(39)**... Battez-les et activez l'ancien mécanisme en appuyant deux fois de suite sur le bouton de la console centrale... Vous venez de sauver la BGU !

Allez sur le pont d'observation et revenez chez Cid, au deuxième étage. Après votre petit somme, rendez-vous dans le Hall, près du plan de la Fac. Un nouveau boss vous attend au sous-sol... Battez-le, retrouvez Cid à l'infirmerie et revenez dans le Hall.

Allez accueillir les SeeD sur le pont d'observation et partez à la recherche d'Ellone (elle se trouve dans la bibliothèque). Après la collision, prenez les ordres chez Cid et sortez de la BGU par le pont de contrôle **(40)**. Rendez-vous chez le Maire Dobe, pour discuter de votre brusque arrivée (la maison se trouve au centre des panneaux solaires). Ensuite, suivez la voie ferrée jusqu'à une





place dévastée **(41)**, choisissez de sauver le Maire et affrontez le boss. Revenez voir Selphie au Campus de la BGU et rendez-vous sur le pont de contrôle pour parler à Cid. En sortant de votre chambre, parlez à Linoa et allez chez le Maire pour le concert. Sur la droite de la scène, discutez un peu avec Linoa.

La BGU sera ensuite réparée et vous pourrez enfin en prendre le contrôle ! Allez à Balamb et parlez au garde pour qu'il vous laisse entrer. Rendez-vous dans la maison de Zell, puis devant l'hôtel pour savoir où se trouve le Commandant. Parlez au soldat se trouvant sur le quai **(42)**, revenez chez Zell et dirigez-vous vers la gare pour constater le pitoyable état des soldats. Revenez sur le quai, « parlez » au chien et suivez ce dernier jusqu'à la gare sans perdre de temps (attention, il court vite !) **(43)**. Poursuivez Raijin jusqu'à l'hôtel et combattez-le, avant de passer à Fujin. Sortez de la ville et montez dans la BGU, direction Trabia Garden dont la position est indiquée sur la grande carte (plusieurs fois Select) **(44)**. Faites comme Selphie et escaladez le mur d'entrée. Parlez à Selphie et à son amie, puis allez l'attendre sur le terrain de basket. Pendant le flash-back, rendez-vous sur la plage. Remontez dans la BGU et trouvez l'orphelinat **(45)**. Allez l'observer à pied (vous ne pouvez pas y entrer), remontez dans la BGU et foncez droit sur la Galbadia Garden volante, juste à côté. Formez votre groupe de trois et dirigez-vous vers le campus. Ramenez Squall sur le pont de contrôle, emmenez l'autre équipe au campus et retrouvez Squall à l'entrée de la Fac pour lui demander de l'aide. Battez les soldats qui entrent par la salle de classe (premier étage), puis rassurez les enfants et la jeune SeeD qui les surveille **(46)**. Au deuxième étage, parlez au Dr Kadowaki et motivez vos troupes. Retour au premier étage, pour parler à la jeune fille et au petit Marc. Battez le Paraborg sur sa machine volante pour ensuite sauver Linoa. Abordez la Galbadia Garden et entrez dans l'université.

Prenez le couloir de droite, puis la première porte de droite. Montez l'escalier et prenez à gauche de l'écran **(47)**. Dans la deuxième salle de ce couloir, un étudiant vous donnera le Passe 1. Revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée (là où il y a le point de sauvegarde) et prenez cette fois le couloir de gauche. Le premier passe ouvrira la porte de gauche **(48)**, qui mène au terrain de hockey. Au fond de ce dernier, empruntez la porte de droite pour arriver dans un nouveau couloir. Passez la porte de droite et un étudiant vous donnera le Passe 2. Vous pouvez à présent revenir sur vos pas, jusqu'à l'escalier, et ouvrir


42


43


45


47



44



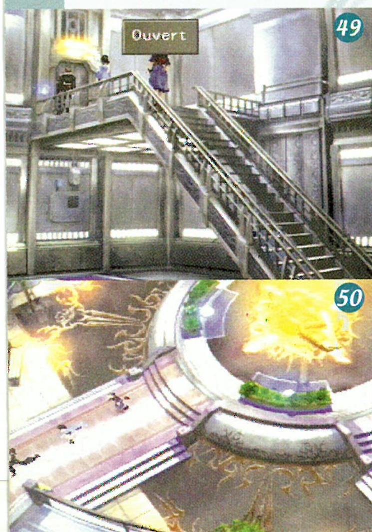
46



48

Final Fantasy VIII

La soluce



la porte du troisième niveau (49). Allez ensuite toujours tout droit (vous passez par une piste d'athlétisme) pour arriver dans un endroit qui vous est bien familier : le Hall central de la Galbadia Garden. Battez le boss qui se trouve au centre, c'est une G- Force ! Ensuite, empruntez le couloir de gauche (50). Dans la deuxième salle de classe, une élève vous donnera le Passe 3. Allez prendre l'ascenseur (il se trouve juste à côté de la salle d'attente, rappelez-vous) pour combattre une nouvelle fois Seifer. Vous retrouverez Edea dans l'auditorium (de l'autre côté du Hall central, au premier étage) pour un deuxième affrontement.

Battre les boss

- BIGGS & WEDGE : Ces deux Galbadiens ne sont pas vraiment plus forts que la dernière fois... Ils ne résisteront pas longtemps à vos assauts, alors commencez par leur voler quelques magies, ils en possèdent de très utiles !

- ELITE-T & EXOSKELETS : Commencez impérativement par battre Elite-T, car il joue le rôle de Soigneur du groupe ennemi. Son attaque Meltdown est en plus très puissante, faites attention. Ensuite, pour finir rapidement les deux ExoSkelets, utilisez vos sorts de Foudre et votre G-Force Golgotha.

- OMNIBORG : Comme pour tous les monstres mécaniques, il faudra ici utiliser votre G-Force Golgotha ainsi que vos magies de Foudre.

- CYANIDES : Profitez de leur gros point faible : le feu. Utilisez votre G-Force Ifrit et vos magies Braisier. Vous pouvez aussi leur voler la magie Esuna et la lancer sur vos personnages, s'ils sont touchés par des attaques mentales.

- NORG : A gauche et à droite, Spootnik et Tupolev sont les deux parties les plus dangereuses du boss. Mais il y a un moyen de les neutraliser ! En fait, tant qu'ils restent de couleur bleue ou jaune, vous ne risquez rien. S'ils passent au rouge, vous êtes bon pour vous prendre des coups. Ainsi, dès qu'ils passent au jaune, envoyez une attaque physique (les magies n'ont aucun effet) pour les faire revenir au bleu. Pour plus de prudence, dédiez deux personnages à cette tâche. Le troisième s'occupera de faire baisser les HP d'Odyssey à grands coups de G-Force et de magies. Ensuite, NORG apparaîtra. Première chose à faire : lui voler Léviathan, car il s'agit d'une G-Force très puissante ! Ensuite, vous pourrez l'achever sans trop de difficultés.

- OMNIBORG : Utilisez votre G-Force Golgotha ainsi que vos magies de Foudre.

- RAIJIN & GALBADIENS : Débarrassez-vous d'abord des deux Galbadiens (ou gardez-en un endormi pour lui voler ses Soins Max). Ensuite, utilisez le sort Carapace de Raijin sur votre équipe, car le bougre a des attaques physiques très puissantes ! Enfin, évitez de lui envoyer des magies à base de foudre, cela lui redonnerait des HP.

- RAIJIN & FUJIN : Utilisez encore une fois les sorts Carapace de Raijin sur votre équipe, et pensez tout de suite à voler une nouvelle G-Force, Zéphyr, à Fujin. Ensuite, tuez Raijin en premier, car ses attaques physiques sont plus puissantes que jamais. Enfin, n'utilisez surtout pas de magies à base de Foudre ou de Vent.

- CERBÈRE : Assurez-vous de ne pas avoir de magies à base de foudre ou de vent associées à votre attaque élémentale ! Dès qu'il utilise son sort Triple sur lui-même, envoyez-lui votre magie Anti Sort, il sera ainsi moins dangereux et vous le vaincrez plus aisément.

- SEIFER : Les charges de Seifer causeront bien plus de dégâts que la dernière fois. Dédiez donc un personnage au soin de l'équipe et utilisez les G-Force et magies des deux autres.

- SEIFER & EDEA : Débarrassez-vous d'abord de Seifer, avec la précédente technique. Ensuite, occupez-vous d'Edea. Gardez un personnage au soin et un autre aux attaques physiques. Le troisième membre de votre équipe se contentera d'invoquer Nosferatu, de loin la G-F la plus efficace contre cette sorcière.

Conseils

- WINHILL : Vous pouvez dépenser sans retenue les 3000 Gils que Laguna a en poche : l'argent ne sera pas





décompté de votre somme globale et vous profiterez quand même des objets achetés !

- PRISON : Vous trouverez ici de nombreux objets cachés. Pensez donc à bien vérifier chaque cellule, ainsi qu'à défier certains prisonniers au jeu de cartes... Il y a des choses très intéressantes à gagner **(51)** !

- PRISON : En pillant ou en remportant un combat contre le monstre ExoSkelet, vous pourrez gagner l'objet M-Double. Utilisez-le sur Quistis, qui apprendra alors une nouvelle Limit Break : Micro Missiles.

- BASE DES MISSILES : Si, après la remontrance d'un garde, vous décidez de vous battre au lieu de « la jouer cool », la marche à suivre changera quelque peu... Tout d'abord, vous subirez de nombreux combats aléatoires, ce qui vous fera perdre du temps. Ensuite, vous n'aurez pas automatiquement accès à la console de contrôle. Il faudra prendre une Carte et un mot de passe au garde qui se trouve à côté. Alors essayez de vous tenir **(52)** !

- HORIZON : Durant l'attaque galbadienne, battez un monstre nommé Barbarian. Il possède l'objet Chevrotine, qui permettra à Quistis d'apprendre la Limit Break Mitraille.

- HORIZON : N'oubliez pas de jouer aux cartes contre le Maire, il possède Golgotha. Et puis, tant que vous y êtes, défiez le très déprimé Martine (en sortant de la maison du Maire, à droite **(53)**), qui possède toutes les cartes de niveau 7.

- TRABIA : Vous trouverez le magazine FFF d'août devant la fontaine de Trabia, à l'entrée **(54)**.

- TRABIA : A l'extérieur, le monstre Aphide a sur lui un objet nommé House. Ce dernier permet à Quistis d'apprendre Acid, une nouvelle Limit Break.

- BGU : Après avoir parlé au petit Marc, un combat un peu spécial s'enclenchera... Vous êtes obligé d'être touché deux fois par ce Paraborg volant. Ceci fait, positionnez-vous devant la porte de secours et choisissez les deux réponses suivantes : « Faire autre chose » puis « Ouvrir la sortie de secours ». Une fois suspendu dans le vide, vous devrez battre le Galbadien en utilisant trois commandes principales : le coup de poing (△), la parade (□) et le coup de pied (✕). Parez les coups de votre adversaire autant que possible pour faire apparaître une troisième commande, le Coup de Grâce (○), qui vous permettra de gagner rapidement la bataille **(55)**.

Final Fantasy VIII
La soluce

IL FAUT SAUVER LINOA !

Pas à pas...

Revenez à l'orphelinat pour parler à Edea et Cid. Ensuite, allez voir Linoa à l'infirmerie. Plongé dans un nouveau songe, vous devrez battre un dragon à deux reprises. D'abord lors d'un mini-jeu et ensuite lors d'un combat classique. Lorsque vous vous réveillerez, retournez chez Edea et parlez-lui pour qu'elle vous donne une missive. Localisez le navire des SeeD blancs (au Nord de l'orphelinat, dans une crique (56)) et foncez dessus. Parlez à tout le monde sur le pont et au niveau supérieur avant de descendre dans la cabine du chef, à qui vous donnerez la missive d'Edea. Après les explications sur la disparition d'Ellone, revenez à la BGU et allez voir Linoa à l'infirmerie... Squall la prendra sur son dos et entamera seul la traversée du grand pont d'Horizon. Ses amis le rejoindront pour finalement arriver, via la carte du monde, face au grand lac salé. Entrez et avancez jusqu'au boss. Vous observerez ensuite d'étranges flashs, au milieu de l'écran suivant... C'est un portique astral (57) ! Montez l'échelle et avancez jusqu'à l'ascenseur pour Esthar. Là-bas, vous serez plongé dans un nouveau songe.

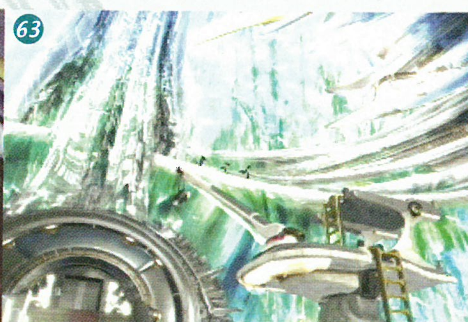
Parlez plusieurs fois à tout le monde pour finalement vous évader. Sortez de l'ascenseur et écoutez entièrement la discussion de Geyser avant de sortir. Revenez au sous-sol pour trouver Geyser et ressortez, direction le laboratoire pour rejoindre Ellone. Asseyez-vous sur l'ascenseur central pour vous rendre dans la salle de contrôle, d'où vous déverrouillez la cellule grâce à l'ordinateur (58). Redescendez trouver Ellone, dans la cellule du fond.

Au réveil de Squall et de ses amis, suivez l'Estharien jusqu'à la résidence présidentielle. Confiez Linoa à Geyser, visitez, puis sortez de la ville. Sur la carte du monde, dirigez-vous vers Lunar Gate dont la position figure sur votre carte (touche SELECT plusieurs fois). Entrez dans la base et faites monter un premier groupe dans les capsules. Ramenez l'équipe de Zell à













Esthar, dans le labo de Geyser, et suivez attentivement le briefing du docteur. C'est parti, vous avez 20 minutes pour monter à bord du Lunatic Pandora ! Voici la marche à suivre, pour trouver le premier point de passage le plus rapidement possible : en sortant du labo, allez vers la droite de l'écran, jusqu'au carrefour à la sortie de la ville. Ensuite, passez par le chemin du haut de l'écran, derrière le petit vaisseau de transport **(59)**. Montez quelques marches pour aller vers la gauche de l'écran. Ça y est, vous y êtes ! Lunatic Pandora passera entre la 15e et la 12e minute du compte à rebours. Progressez à l'intérieur du bâtiment, avant d'en être expulsé.

En arrivant dans la base lunaire, parlez à Piet, prenez Linoa et suivez le professeur jusqu'à l'infirmerie. Posez Linoa sur le lit et suivez Piet jusqu'à la salle de contrôle (toujours tout droit). Observez l'écran, près de Quistis, et ressortez. Vous trouverez Ellone au premier étage, dans la salle du fond. Retournez à l'infirmerie pour constater l'étrange état de Linoa et suivez cette dernière jusqu'à la salle de contrôle. Ensuite, entrez dans le vestiaire (au milieu du couloir, à l'étage) et enfilez une combinaison **(60)** pour pouvoir suivre Linoa dans le sas. Parlez à tout le monde dans la salle de contrôle, avant d'évacuer la base. Squall sortira finalement du vaisseau... Pour sauver Linoa, utilisez la croix de direction afin de la placer au centre de l'écran et appuyez de temps en temps sur ⓐ, pour avancer plus vite.

La présence inespérée de l'Hydre, un grand vaisseau Estharien, sauve nos deux amoureux d'une mort certaine. Une fois à bord, vous devrez progresser et combattre les Alienators, qui sont au nombre de huit (deux rouges, deux jaunes, deux bleus et deux verts). Pour les tuer définitivement, il faut procéder par paire : si vous exterminez un rouge puis un bleu, par exemple, le deuxième rouge viendra ressusciter son compagnon de même couleur... Soyez méthodique ! Quand vous en aurez fini avec tous ces monstres, vous pourrez prendre le contrôle de l'Hydre, depuis le pont de pilotage (montez grâce à l'ascenseur situé entre deux portes **(61)**).

En arrivant sur terre, Linoa se livrera aux Estthariens... C'est triste, mais vous devez d'abord retrouver les autres, dans la salle des passagers de l'Hydre **(62)**. Retournez ensuite au pont de pilotage... Direction le Mausolée d'Esthar, pour récupérer la belle Linoa ! Entrez dans le Mausolée, sauvez Linoa (suivez le scientifique dans le couloir de gauche) et repartez pour l'orphelinat d'Edea. Là-bas, suivez Angel (le petit chien) jusqu'au champ de fleurs. Parlez à Zell, puis à votre chère et tendre Linoa...

Rendez-vous à Esthar, dans la résidence présidentielle. Au bout du couloir, le président vous attend dans son bureau. Ecoutez bien le briefing de votre nouvelle mission et foncez droit sur Lunatic Pandora, à bord de l'Hydre (Lunatic Pandora s'est placé juste au-dessus de Tears Point, dont la situation est indi-


64

quée sur la carte).
Entrez et battez une nouvelle fois Raijin et Fujin. Progressez comme vous le désirez jusqu'à un ascenseur (le 2 ou le 3) et descendez. Dans la salle aux trois ascenseurs, prenez le numéro 1 et montez. Vous trouverez une nouvelle fois Raijin et Fujin sur votre chemin. Battez Anakronox pour poursuivre jusqu'à Seifer, qu'il faudra encore vaincre... Ceci fait, ressortez de cette pièce et empruntez l'échelle, puis la longue poutre sur votre droite (63). Vous arriverez enfin face à Adel, qui a pris possession de Linoa. Tuez-le sans blesser votre amie. Ensuite, direction le futur, grâce à la compression du temps !
Après votre longue chute, vous arriverez près d'une porte. Passez-la pour rencontrer une sorcière dans une salle qui vous est sûrement familière... Suivra une longue série de combats contre des Nécromanciennes de deux types. Quand vous les aurez toutes battues, vous affronterez la cheftaine ! La victoire en poche, vous serez balancé dans l'orphelinat. Approchez-vous alors de la plage pour faire un petit voyage dans le futur d'Ultimecia... Quand les SeeD blancs apparaissent au sol, allez vers la gauche pour descendre sur la plage, traversez l'énorme chaîne et vous arriverez enfin devant la citadelle d'Ultimecia (64).

Battre les boss

- HORNET : Ce monstre étant du type mort-vivant, utilisez vos magies ou objets de soin pour lui faire du mal. Il craint également le feu et le sacré, mais rien ne le blessera plus que vos soins. Attention à ses nombreuses attaques mentales ! Si vous êtes touché, volez-lui de l'Esuna pour vous soigner.
- RAIJIN & FUJIN : Les deux acolytes de Seifer ont gagné en puissance, mais la technique reste la même. Notez que la G-Force Nosferatu est très efficace contre eux.
- ANAKRONOX : Ce boss a deux formes. La première (les 3 parties unifiées) est la moins dangereuse, même si elle contre-attaque chacun de vos coups. Quand les 3 parties se séparent (deuxième forme), Anakronox devient très dangereux : son attaque Corona (!) laisse vos personnages avec un seul et unique point de vie ! Quand cela arrive, arrêtez toute offensive, car il vous tuerait tout de suite, avec une simple contre-attaque. Dédiez un personnage aux soins pour éviter le problème. Les deux autres se contenteront d'utiliser Golgotha ainsi que leurs magies à base de Foudre.
- SEIFER : Le bougre est plus en forme que jamais ! Commencez par lui voler ses magies Aura, pour les jeter sur vous. Frappez-le ensuite avec votre plus fort personnage (une association mentale avec Cyanure est la bienvenue) et utilisez vos meilleurs G-Force.
- ADEL : Vous l'aurez deviné, il faut toucher Adel et éviter votre petite Linoa... Ce qui vous empêche d'utiliser vos G-Force (elles sélectionnent l'ensemble des cibles adverses) ! Commencez donc par voler la magie Récup de Linoa pour la balancer sur elle-même ainsi que sur votre équipe. Ensuite, concentrez-vous sur les attaques physiques, sans arrêt.

Conseils

- BGU : Vous trouverez le magazine FFF Jul au sol, dans la partie gauche de la Serre de combat (65).
- NAVIRE : Parlez plusieurs fois à Zone, sur le navire des SeeD blancs. En lui offrant le magazine Comtesse chouchou (trouvé dans l'immeuble des Timber Maniacs), vous obtiendrez la carte de Shiva.



65

66

67

Brahman. Passez ensuite la porte d'en face et montez sur le grand chandelier qui ne tardera pas à tomber... Vous vous retrouvez au niveau inférieur. Ouvrez la trappe au sol **(68)**, descendez dans la cave et battez le deuxième monstre : Acron. Remontez et dirigez-vous vers le cercle vert. Vous maintiendrez ainsi le levier du chandelier et pourrez dans le même temps changer d'équipe **(69)**. Faites passer la deuxième escouade de l'autre côté du chandelier pour affronter le troisième monstre : Krystal (n'oubliez pas de transférer vos associations !). Avec l'une ou l'autre des équipes, revenez dans l'entrée, montez l'escalier et tournez à droite. Vous arriverez bientôt dans la salle des tableaux. Observez toutes les peintures des deux étages avant d'aller jeter un œil sur la plus grande de toutes **(70)**. Sélectionnez dans l'ordre : VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM et enfin VIATOR. Flotix, le quatrième monstre, apparaîtra alors derrière vous... Vérifiez vos associations et allez vite le défier ! Passez mainte-

L'AFFRONTEMENT FINAL

Pas à pas...

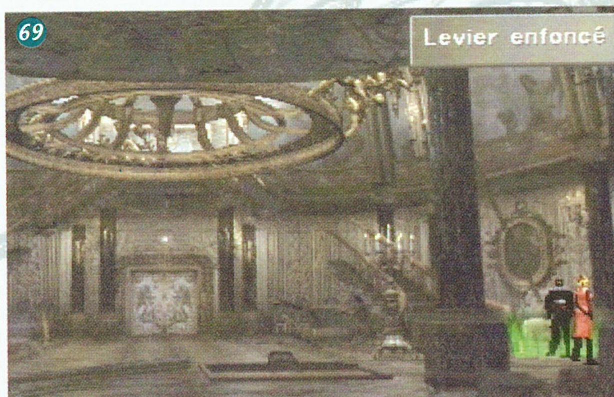
A l'intérieur de la citadelle, vos capacités de combat, de sauvegarde, etc. seront désactivées. Il faudra donc battre huit monstres, pour les récupérer et affronter Ultimecia en toute sérénité !

En entrant, montez l'escalier et défiez un premier monstre :

- SONGE : Lors de votre deuxième passage au labo de Lunatic Pandora, Laguna trouvera au sol le magazine FFF Fév **(66)**.
- ESTHAR : Vous trouverez les volumes 5 et 6 de l'Ami des Bêtes ainsi que le Baston Magazine3 dans le centre commercial de la ville **(67)**.
- ESTHAR : En défiant Geyser, vous pourrez gagner la carte de Ward.
- ESTHAR : Le monstre Elastos possède l'objet Gen X, qui permettra à Quistis d'apprendre Dégénérator, une nouvelle Limit Break.
- Base lunaire : Pour obtenir les cartes Alexander et Laguna, battez Piet et Ellone.
- ESTHAR : Après l'épisode de la base lunaire, défiez Laguna aux cartes pour gagner la carte de Squall.

68

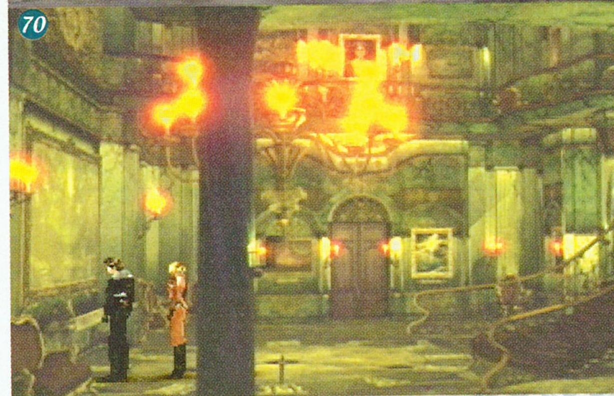




69



71


70



72

nant la porte du fond et descendez par l'escalier central de la pièce suivante. Entrez dans le cachot (la première porte sur votre gauche), prenez la clef brillante et battez Attila, le cinquième monstre. Revenez à l'entrée et empruntez le couloir de gauche, au rez-de-chaussée. En arrivant dans la salle de la trappe, prenez la porte du fond et allez toujours tout droit jusqu'à une passerelle en bois. La clef de l'Arsenal se trouve dessus **(71)**. Marchez avec précaution (maintenez ⓐ enfoncé), pour ne pas la faire tomber et récupérez-la. Vous pouvez maintenant aller défier Agamemnon dans la salle des armes, qui se trouve juste à côté du cachot (vous retrouverez la clef dans le cours d'eau, si vous l'avez fait tomber de la passerelle **(72)**). Revenez à la fontaine pour trouver la clef de la Chambre Forte. Vous pourrez ainsi ouvrir la porte située au milieu du couloir en plan incliné **(73)** et battre un septième monstre : Fabryce. Mais avant cela, il faudra réussir à ouvrir les quatre coffres en même temps. Procédez dans cet ordre (le coffre de gauche étant le 1) : 4, 1, 3, 2. Allez maintenant de l'autre



73

74 75

Et maintenant Ultimecia...
L'assaut final
Cogitons un peu

côté de la passerelle en bois, pour entrer dans la tour du clocher. Montez par le passage en colimaçon et sautez sur le battant de la cloche pour arriver de l'autre côté **(74)**. Sur la terrasse, vous défierez Acarnan, le huitième et dernier monstre avant l'ultime combat. Revenez sur vos pas, montez en haut du clocher, traversez le pont et n'oubliez surtout pas de sauvegarder **(75)**... Ultimecia se trouve juste derrière la porte, et ce dernier combat devrait vous poser de grosses difficultés !

Battre les boss

- BRAHMAN : Vous ne devriez avoir aucun mal à battre ce premier sbire d'Ultimecia. Contentez-vous de le frapper sans arrêt... De toute façon vous ne pouvez rien faire d'autre !
- ACRON : Associez des magies de foudre à votre défense élémentale. Ainsi, Acron vous donnera des points de vie, en vous frappant ! Sinon, sachez qu'il est faible face au Feu et à la Neige.
- CRYSTAL : Si vous le touchez avec des attaques physiques, Krystal contre-attaquera immédiatement avec une charge dévastatrice. Préférez donc utiliser vos magies et G-Force (Nosferatu est très efficace).
- FLOTIX : Dédiez un personnage au soin, un autre à la frappe et un dernier à l'invocation de la G-Force Zéphyr.
- ATTILA : La plupart de vos magies seront inefficaces, inutile d'insister. Utilisez vos attaques physiques et surtout votre G-Force Nosferatu.
- AGAMEMNON : Evitez les attaques physiques, Agamemnon contre-attaquerait immédiatement. Il essaiera d'ailleurs de vous lancer le sort Furie, qui empêche d'utiliser la magie... Le meilleur moyen de s'en sortir résidera encore dans le choix de vos associations : placez donc des magies à base de Terre sur votre défense élémentale, ainsi que le sort Furie sur votre défense mentale.
- FABRYCE : Protégez-vous en associant des magies de Foudre à votre défense élémentale. Ensuite, durant le combat, volez-lui ses sorts Météor pour lui renvoyer directement et utilisez vos meilleures G-Force (Leviathan et Taurus sont efficaces, contrairement à Golgotha).
- ACARNAN : Il ne possède qu'une attaque, mais elle est dévastatrice ! Heureusement pour vous, il met plusieurs tours avant de la déclencher, ce qui vous laisse du temps pour lui baisser ses HP et augmenter les vôtres. Utilisez tout ce que vous pouvez, mais évitez à tout prix les magies ou G-Force à base de feu, de foudre et de vent.
- ULTIMECIA : Sans conteste le combat le plus difficile du jeu... C'est un peu normal pour un boss de fin, non ? En tout cas, vous devrez vous préparer au mieux, pour ce dernier duel. Commencez par répartir vos magies et G-Force de manière à ce que vos personnages soient tous équipés le plus équitablement possible. En effet, Ultimecia choisira au hasard ses trois adversaires parmi les membres de votre équipe ! Si l'un de vos personnages meurt au cours du combat, vous aurez à peine le temps de le ressusciter qu'il sera remplacé par un autre ! Dans cette logique de préparation, n'oubliez pas d'utiliser vos capacités de G-Force (transformation d'objets en magies mentales, élémentales, etc.). Rien ne vous empêche également de repartir sur la carte du monde pour améliorer vos armes et faire le plein de puissantes magies, comme Ultima. Ensuite, tout sera une question de gestion dans le combat... Ne laissez pas un personnage trop longtemps dans le jaune, évitez les états anormaux en utilisant le sort Esuna, prenez garde à ne pas perdre vos G-Force et équilibrez le tout avec un peu d'attaque... Allez, un peu de courage, vous n'êtes pas venu jusqu'ici pour rien !

Final Fantasy VIII
Guardian Force

Par Greg

Les Guardian Force sont les créatures d'invocation de ce nouveau volet de Final Fantasy. Mais cette fois-ci, il s'agit de personnages à part entière que vous allez devoir élever comme des animaux domestiques. Ils ont, en effet, chacun leur caractère, et si vous voulez vraiment en tirer le meilleur parti, il faudra avoir de bonnes affinités avec eux. Et plus un personnage s'entend bien avec un G-F, et moins l'invocation sera longue. Pour augmenter sa compatibilité avec un G-F, il faut l'utiliser très souvent ou le soigner lorsqu'il est blessé. Attention, car les G-F sont jaloux et si l'un de vos personnages invoque plus l'un que les autres, il perdra des points de compatibilité. C'est dur d'être aimé de tous...

Golgotha



- Quoi donc ?
Un oiseau céleste qui déclenche la foudre sur les ennemis.
- Où ça ?
Dans l'ordinateur de Squall, dans la salle de classe.
- Points forts ?
Apprend « carte », qui permet de transformer les ennemis en carte à jouer. Ainsi, on gagne leurs AP sans leurs XP.

Shiva



- Quoi donc ?
Une déesse de glace qui congèle ses ennemis.
- Où ça ?
Avec Golgotha.
- Points forts ?
Châtiment qui permet de tuer les ennemis en un coup. DéfEléX2 qui permet de se protéger de deux attaques différentes.

Ifrit



- Quoi donc ?
Un démoniaque gaillard qui balance une boule de feu volcanique sur les ennemis.
- Où ça ?
Lors du premier examen de Seed, avec Quistis.
- Points forts ?
HP- A qui permet d'augmenter ses HP. Vgr + 40 % qui permet d'augmenter la force du porteur dès le début du jeu.

Ondine



- Quoi donc ?
Une charmante sirène qui lance une attaque non-élémentale sur les ennemis et les rend incapables de lancer des sorts.
- Où ça ?
Il faut la voler sur le boss de la tour lors de l'examen Seed.
- Points forts ?
Clairvoyance est de loin la capacité la plus intéressante, car elle permet de voir les points de sorts et de sauvegardes cachés tout au long du jeu.

Final Fantasy VIII
Guardian Force

Taurus



- Quoi donc ?
Un duo de minotaures rigolos qui lancent une attaque de Terre sur tous les ennemis.
- Où ça ?
Dans la Tombe du Roi Inconnu, avant de rejoindre la maison de Linoa pour tuer Edea.
- Points forts ?
Bonus HP et HP + 80 % vous permettront de faire du personnage porteur un véritable tank à points de vie. Défense permet aussi de se protéger de n'importe quelle attaque.

Nosferatu



- Quoi donc ?
Un démon étrange qui inflige des dommages comme suit : HP de l'ennemi x niveau de Nosferatu en %. Par exemple : un ennemi de 5000 HP attaqué par Nosferatu niveau 50 perdra 2500 HP.
- Où ça ?
Dans l'objet offert par Cid.
- Points forts ?
Piller, qui permet de voler des objets rares aux divers monstres rencontrés dans le jeu. Capacité x3 est aussi d'une aide précieuse !

Ahuri



- Quoi donc ?
Un petit animal facétieux qui protège tous vos personnages contre la magie en leur lançant « boomerang ».
- Où ça ?
Il faut le voler aux deux chiens d'Edea.
- Points forts ?
Def- Mtl- Ax2 et Capacité x3 sont de loin les deux meilleures choses que pourra vous offrir Ahuri. A un niveau plus élevé, Auto-boomerang lui aussi peut s'avérer utile.

Leviathan



- Quoi donc ?
Le monstre marin légendaire qui lance des trombes d'eau sur ses adversaires.
- Où ça ?
Il faut le voler aux Norg pendant le combat dans le Balamb Garden (2e CD).
- Points forts ?
Arnica est, sans conteste, ce qu'il pourra vous apporter de mieux. Cette capacité vous permet de rendre tous ses HP à un personnage.

Final Fantasy VIII
Guardian Force

Zéphyr



- Quoi donc ?
Un esprit du vent qui lance des tornades sur les adversaires.
- Où ça ?
Il faut le voler à Fujin, lors du combat contre cette dernière.
- Points forts ?
Vts,+,40 % et Genki feront du porteur une véritable fusée pendant les combats. Avec, en plus, Vgr + 20/+ 40 %, on peut se faire un perso rapide et puissant !

Cerberus



- Quoi donc ?
Le célèbre gardien de l'enfer à trois têtes qui lance double et triple sur vos personnages.
- Où ça ?
Dans le Galbadia Garden, juste avant l'affrontement avec Edea (2e CD).
- Points forts ?
Déf- Mtl- Ax4 vous permet de vous protéger simultanément contre 4 attaques différentes, ce qui est très utile !

Alexander



- Quoi donc ?
Une gigantesque tour métallique qui lance des attaques cosmiques sur tous les ennemis.
- Où ça ?
Il faut la voler à Edea (2e CD).
- Points forts ?
Ranimer, sans aucun doute, qui permet de ressusciter un personnage en lui rendant le maximum de ses HP. Déf- Elé x 4 est aussi très pratique pour se protéger.

Helltrain



- Quoi donc ?
Un train de l'enfer qui lance, entre autres, poison, Morphée, cécité, aphasie, furie, pétrification et qui réduit la défense des ennemis à zéro
- Où ça ?
Il faut récupérer la bague Chef à Tears Point, puis avoir 6 Elixir+ (obtenus avec la capacité d'Alexander Soins Nv+), 6 Globe d'acier (obtenus en tuant les Wendigo) et 6 Germes (volés à un Xylomid). On peut alors utiliser la bague et Helltrain sera des vôtres.
- Points forts ?
L'attaque de Helltrain fonctionne même contre les boss. Un G-F indispensable pour les derniers monstres à affronter dans le jeu.

Final Fantasy VIII
Guardian Forces

Bahamut



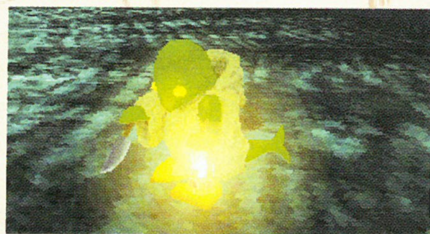
- Quoi donc ?
Le roi des dragons qui lance un souffle puissant ne tenant pas compte des défenses des adversaires.
- Où ça ?
Dans une île cachée qui n'apparaît pas sur la carte. Elle se trouve dans le coin en bas à gauche.
- Points forts ?
Sensor permet d'avoir beaucoup d'objets rares qui servent à construire les armes les plus puissantes du jeu comme Lionheart de Squall.

Pampa



- Quoi donc ?
Un super cactus qui enlève 1000 points de dégâts par tranche de 10 niveaux. Pampa niveau 100 fera donc 10 000 points de dégâts.
- Où ça ?
Sur l'île de Pampa. Il apparaît aléatoirement et doit être vaincu. Il est sensible à l'eau et à la glace.
- Points forts ?
Chance + 50 % ainsi que les 5 bonus permettent de faire des personnages puissants et intouchables à l'envi.

Tomberry



- Quoi donc ?
Un chef cuistot de l'enfer qui frappe un seul ennemi au hasard. Peu puissant au départ, il gagne vite avec les niveaux.
- Où ça ?
Dans les ruines où se trouve aussi Odin. Il faut tuer 18 Tomberrys avant de le voir arriver.
- Points forts ?
Souk et Sentier permettront de trouver des super occasions dans les magasins. « Nv moins » aussi est génial car permet de diviser par deux le niveau des monstres.

Orbital



- Quoi donc ?
Le G-F ultime ! Il peut infliger plus de 30 000 points de dommages à un groupe entier !
- Où ça ?
FUne fois Bahamut reçu, il faut repartir, puis retourner sur l'île et résoudre une énigme fondée sur la pression de gaz. Puis le voler à une créature surpuissante.
- Points forts ?
Allons, on ne va pas vous mâcher tout le travail non plus...

Final Fantasy VIII
Quêtes annexes

Par Julo

Se contenter du scénario imposé, dans un Final Fantasy, c'est un peu ce qu'on appelle du gâchis... Cette section du booklet, dédiée aux quêtes annexes, vous permettra de découvrir une bonne partie des faces cachées du jeu... Alors n'hésitez pas à venir y faire un tour entre deux missions !

SHUMI VILLAGE

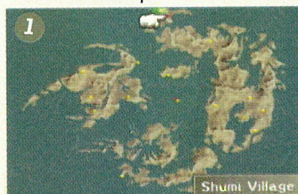
Quête accessible à partir du CD 2 (après l'envol de la BGU)
Quête inaccessible durant les CD 1 et 4

A gagner :
Phénix et Antichoc Mtl

Vous trouverez facilement le Shumi Village, puisque sa position exacte figure sur la grande carte (plusieurs fois SELECT (01)). En arrivant, allez dans la baraque du fond du village, pour causer avec le sculpteur. Sortez et revenez sur vos pas : le Moomba qui bloquait l'entrée de la maison de l'ancêtre vous a libéré le passage. Entrez. De retour chez le sculpteur, acceptez de lui donner un petit coup de main.

Voici les emplacements des pierres :

- La pierre bleue : juste à gauche de la statue. Facile.
- La pierre de vent : à côté de l'hôtel (première baraque du village).
- Le roc de vie : à droite de chez l'ancien, sur le mur de végétation.
- La pierre d'ombre : revenez à la surface, via l'ascenseur. Elle se trouve au sol, dans le hall (02).
- Pierre d'eau : chez l'artisan, dans son lavabo !





Cette mission accomplie, revenez voir l'ancêtre pour obtenir deux petits cadeaux... A présent, sortez du village pour y revenir tout de suite. Allez rendre visite au sculpteur (qui est désormais assisté d'un domestique), puis à l'ancêtre. En ressortant, parlez au Moomba et suivez-le jusqu'à la maison du sculpteur... Le domestique acceptera finalement de travailler ! Allez encore parler à l'ancêtre, puis au domestique, pour que l'aide éventuelle de l'artisan soit mentionnée. Demandez un coup de main à l'artisan et allez discuter avec l'ancêtre. Ce dernier ne sait plus quoi faire pour être convaincant... C'est là que vous intervenez ! Sortez du village, remontez dans la BGU et dirigez-vous vers Horizon. Là-bas, allez trouver le Mécano (dans une maison, près de la place dévastée (03)). Il vous offrira une miniature de Moomba. Revenez au Shumi Village et



allez directement voir l'artisan pour lui donner la poupée. Il acceptera enfin d'aider ses semblables ! Vous n'avez plus qu'à aller voir l'ancêtre, qui vous remerciera en vous offrant un Antichoc Mtl... La quête du Shumi Village est terminée !

WINHILL

Quête accessible à partir du CD 2 (après l'envol de la BGU)
Quête inaccessible durant les CD 1 et 4

A gagner :
Roc sacré

Allez dans la plus grande demeure du village, tout au bout. Le maître des lieux vous demandera de retrouver les morceaux de son vase préféré.

- Morceau 1 : dans le manoir, inspectez l'armure...
- Morceau 2 : allez dans le Pub de Raine et parlez à la femme du deuxième étage, jusqu'à ce qu'elle mentionne le parfum des fleurs. Descendez alors au rez-de-chaussée et inspectez la

Quêtes annexes





table située en bas à droite de l'écran. Le fantôme de Raine apparaîtra derrière le bar. Allez le voir et inspectez ensuite le chat... Vous avez le premier morceau !

- Morceau 3 : rendez visite à la vieille dame de la grange (04) et inspectez deux fois de suite les fleurs du premier plan.
- Morceau 4 : près de l'enclos des Chocobos, essayez d'en attraper un petit, pour le faire sauter. Il perdra ainsi de précieux objets, dont un morceau de vase (05) !

Voilà, pour vous remercier, le proprio vous filera un Roc sacré.

CRATERE DE CENTRA

Quête accessible à partir du CD 2 (après l'envol de la BGU)
Quête inaccessible durant le CD 1
À gagner : G-Force Odin et Tomberry

Localisez et pénétrez dans les ruines de Centra (06)...Vous avez désormais 20 minutes pour trouver et battre Odin ! Suivez le chemin imposé jusqu'à un ascenseur en forme de cube, que vous emprunterez. En haut, prenez l'échelle de gauche et activez l'interrupteur avant de redescendre. Vous remarquerez qu'une lumière bleue est apparue en face de l'ascenseur. Approchez-vous de cette dernière pour faire apparaître un escalier sur la droite. Au bout de celui-ci, montez par l'échelle jusqu'à la première gargouille. Approchez-vous et prenez l'œil rouge. Vous pouvez à présent continuer votre chemin en montant l'escalier de droite puis en grimpant sur le dôme. Placez l'œil sur la deuxième gargouille, pour faire apparaître un code. Notez-le bien, reprenez les deux yeux et revenez à la première gargouille. En replaçant les deux yeux, vous pourrez taper le code (touches directionnelles puis ⊗ (07)) et ouvrir la porte du dessous... Odin, une G-F un peu particulière, vous attend dans cette dernière pièce.







Après avoir récupéré Odin, restez un peu dans l'entrée du donjon... Car si vous battez une vingtaine de Tomberry (08), vous aurez la chance d'affronter Tomberry Sr, une nouvelle G-Force ! Les Tomberry sont extrêmement forts et résistants, faites le plein de magies de Soin et utilisez votre G-Force Nosferatu, qui est super efficace. Contre leur chef, utilisez encore une fois vos attaques physiques et Limit Breaks et volez-lui du Soin Max ou de la Vie Max en cas de problème... Nosferatu n'étant plus efficace, le combat risque d'être long !

LES CHOCOBOS

Quête accessible à partir du CD 2 (après l'envol de la BGU)
Quête inaccessible durant le CD 1
A gagner : carte Chicibo

Il existe 7 forêts de Chocobos dans FFVIII. Vous les reconnaîtrez facilement grâce à leur forme unique (de tout petits dômes). Il est possible de capturer des Chocobos dans chacune d'elles, mais seulement si vous parvenez

Final Fantasy VIII
Quêtes annexes

à résoudre une énigme...
Lors de votre première visite, Chocoboy vous offrira un Chocapo. Cet objet vous permet d'utiliser deux fonctions essentielles à la capture de Chocobos : le ChocoSonar et le ChocoAimant.
Ainsi, pour résoudre les énigmes de chaque forêt, procédez comme ceci :
- Trouvez les bonnes zones avec le ChocoSonar.
- Sortez le ChocoAimant, pour faire venir ou partir les Chicibos (bébés Chocobos).
- Soyez méthodique et trouvez le bon, celui qui appellera sa maman Chocobo.
Quand vous aurez trouvé la mère d'une forêt, vous n'aurez plus à recommencer l'énigme et pourrez chevaucher ces tendres bêtes à loisir ! Si vous avez du mal à résoudre les énigmes, Chocoboy sera toujours là pour vous donner de petits conseils... Moyennant quelques Gils !
Voici la liste des forêts :
- Forêt de l'errance **(09)**
- Forêt Classica **(10)**
- Forêt des novices **(11)**
- Forêt Fun **(12)**
- Forêt de la solitude **(13)**
- Forêt clôturée **(14)**
- Sanctuaire des Chocobos **(15)**

Le Sanctuaire n'est accessible qu'à dos de Chocobo... Il faut partir de la forêt de l'errance et faire un long voyage vers l'Est, jusqu'au Nord-Est du continent Estharien (il existe un passage pour traverser par l'océan). Si vous y allez, après avoir résolu les énigmes des six autres forêts, un petit Chicibo vous offrira une carte rare.

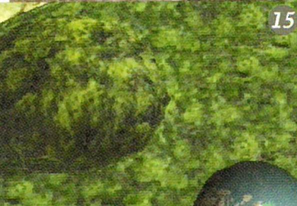

10


11


12


13


14






9


15

TIMBER

Quête accessible à partir du CD 2 (après l'envol de la BGU)
Quête inaccessible durant les CD 1 et 4
A gagner : une nuit gratuite à l'hôtel et un magazine Timber Maniacs

En retournant à Timber, vous pourrez sauver une petite fille, sur les rails de la gare **(16)**. En guise de remerciement, elle vous offrira une nuit à l'hôtel. Vous pourrez également lire un numéro de Timber Maniacs en inspectant la table, dans la chambre.


16

DELING CITY

Quête accessible à partir du CD 2 (après l'envol de la BGU)
Quête inaccessible durant les CD 1 et 4
A gagner : carte Linoa

Final Fantasy VIII
Quêtes annexes

Retournez voir le père de Linoa dans son manoir. Il avouera posséder une carte rare, celle de sa fille... Le seul moyen de la gagner : faire exprès de perdre votre carte Ifrit et rejouer une partie.
(Note : si vous désirez retrouver votre carte Ifrit, allez donc jouer contre Martine, à Horizon)

DOLLET

Quête accessible à partir du CD 2 (après l'envol de la BGU)
Quête inaccessible durant les CD 1 et 4
A gagner : magazine Timber Maniacs, Occult Fan II, carte Ondine

Allez au premier étage du Pub, pour trouver un vieux numéro des Timber Maniacs, sur l'une des tables. Faites ensuite une partie de cartes contre le patron (17). Si vous gagnez, il vous montrera la salle secrète et vous offrira une quinzaine de cartes. En consultant les tas de magazines, vous trouverez divers objets, dont le magazine Occult Fan II. Défiez à nouveau le patron, si vous voulez gagner une carte rare, celle d'Ondine.

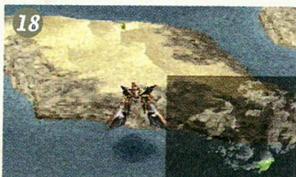


17

ILE PAMPA

Quête accessible à partir du CD 3 (avec l'Hydre)
Quête inaccessible durant les CD 1 et 2
À gagner : G-Force Pampa

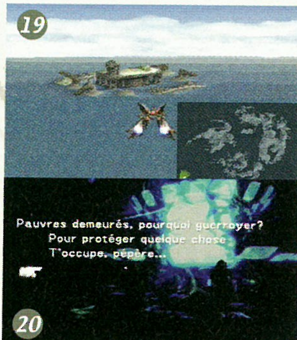
Vous trouverez cette île désertique au Sud du continent d'Esthar (18). Si vous arrivez à attraper le cactus qui apparaît aléatoirement, vous pourrez défier et battre Pampa Senior, qui deviendra votre G-Force la plus rigolote !


18

ILE LABORATOIRE MOBILE

Quête accessible à partir du CD 3 (avec l'Hydre)
Quête inaccessible durant les CD 1 et 2
À gagner : G-Force Bahamut et Orbital

Cette île est très difficile à trouver, mais elle se situe en général au Sud-Ouest de la carte, au beau milieu de l'océan (19). Une fois posé dessus, entrez dans la salle principale et marchez avec précaution jusqu'à la lumière bleutée (n'avancez que lorsqu'elle est éteinte, sinon vous êtes attaqué par de nombreux monstres à chacun de vos pas). Au bout, Bahamut vous posera quelques questions, répondez dans l'ordre :
- Nous venons en paix.
- Jamais.
- C'est notre nature (c'est la troisième réponse, invisible (20)).



19
20

Entre chaque question, vous serez attaqué par un Griffon, pour enfin affronter Bahamut, une nouvelle G-Force !
Après avoir vaincu Bahamut, remontez à bord de l'Hydre, allez dans la salle des passagers, assurez-vous d'avoir Zell dans votre équipe et posez-vous à nouveau sur l'île. Dans la salle principale, un point de sauvegarde est apparu, ainsi qu'un passage vers le sous-sol. Descendez, inspectez le mécanisme et utilisez quatre stocks pour ouvrir la trappe et passer au niveau inférieur. Utilisez ensuite un stock au deuxième, troisième et quatrième niveau. Zell s'occupera de la porte du cinquième niveau, vous libérant l'accès aux fouilles océaniques. Descendez jusqu'au dernier mécanisme (il va y avoir énormément de combats) et utilisez 10 stocks. Vous affronterez enfin Monarch, qui possède la G-Force Orbital (n'oubliez surtout pas de la lui voler !)... Le combat sera super difficile, préparez-vous comme il faut !

